



Kurzregeln

Die Regeln folgen weitestgehend den Fussballregeln.

Spielweise



Bild 1

Gespielt wird Subbuteo, indem man eine Figur gegen den Ball "schnippt", ihn also quasi billardartig vorantreibt. "Schnippen" heisst, man spannt Zeige- oder Mittelfinger am Spieltuch und lässt ihn dann gegen den Sockel der Figur schnellen.

Ballbesitz



Bild 2

Der Spieler, der in Ballbesitz ist, ist der "Angreifer", der andere der "Verteidiger". Der Angreifer darf den Ball "spielen", und verliert den Ballbesitz nur, wenn er den Ball mit seiner Figur verfehlt oder eine gegnerische Figur anschiesst. Mit derselben Spielfigur darf der Ball höchstens dreimal hintereinander gespielt werden, ohne dass der Ball von einer anderen Spielfigur berührt wurde; man darf also mit derselben Spielfigur weiterspielen, wenn man zwischendurch eine eigene Spielfigur angeschossen hat.

Verteidigungszug



Bild 3

Für jede Ballberührung des Angreifers hat der Verteidiger einen "Verteidigungszug", d. h., er darf eine Figur auf dieselbe Weise verschnippen, um dem Angreifer seinen nächsten Zug zu erschweren. Mit dem Verteidigungszug darf der Verteidiger aber weder den Ball noch eine andere (auch eigene) Spielfigur treffen. Tut er das doch, kann der Angreifer "zurück" verlangen und Figuren und Ball werden wieder dort hingestellt, wo sie vor dem regelwidrigen Verteidigungszug standen. Achtung: Wenn der Ball rollt gibt es Freistoss für den Angreifer oder der Angreifer kann Vorteil lassen und das Spiel geht weiter.

Reservetorwart

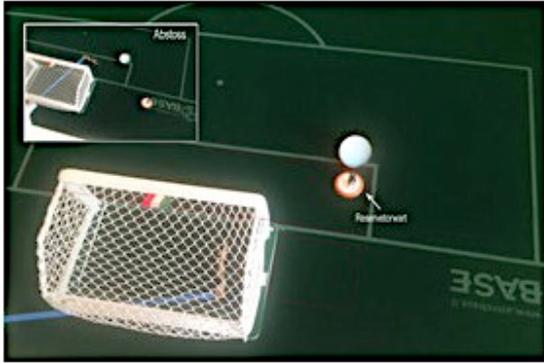


Bild 4

Der Reservetorwart ist eine ganz normale Spielfigur, die sich aber in der Farbe von den Feldfiguren beider Mannschaften unterscheiden lassen muss. Für den Einsatz wird der eigentliche Torwart aus dem Tor genommen, und der Reservetorwart wird auf einen beliebigen Punkt innerhalb des Torraumes gestellt. Er verhält sich dann wie ein Feldspieler und darf nur vom Feld genommen werden, solange der Spieler in Ballbesitz bleibt (oder ihn wiedererlangt) oder wenn der Ball ins Aus geht.

Unspielbare Figuren

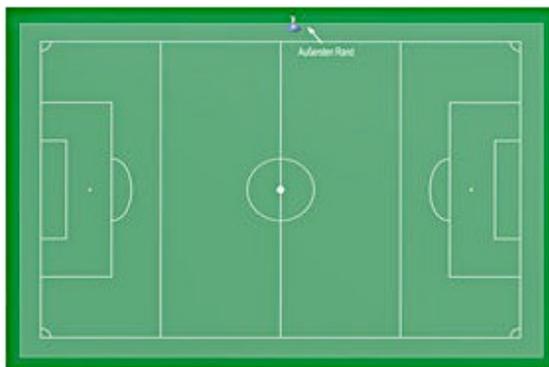


Bild 5

Spielfiguren, die das Spieltuch verlassen, werden, sobald der Ball ruht, an den äusseren Rand des Spieltuches gestellt, und zwar hinter den nächstliegenden Punkt der Auslinie bzw. Wenn die Spielfigur das Spielbrett verlässt, wird die Spielfigur in der Mitte, links oder rechts an die Auslinie gestellt. Liegende Spielfiguren werden, sobald der Ball ruht, dort aufgestellt, wo sie liegen. Mit liegenden Figuren darf nicht gespielt werden.

Schnelles Spiel



Bild 6

Auf den Verteidigungszug braucht der Angreifer nicht zu warten; er kann also, solange er den Ballbesitz nicht verliert, immer weiterspielen (auch den rollenden Ball). Ausnahme 1: Sobald der Ball steht, sind unspielbare Spielfiguren aufzustellen oder von der Bande an die Seitenlinie zu stellen (Abstand beachten). Ausnahme 2: Wird der Reservetorwart vom Feld genommen, hat der Verteidiger den Verteidigungszug vom letzten Spielzug zu gute. Angreifer muss warten.

Foul

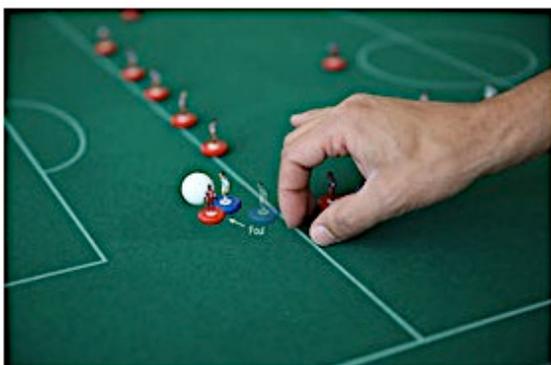


Bild 7

Ein "Foul" kann nur der Angreifer begehen, indem er mit der geschnippten Figur erst eine andere (auch eine eigene) Figur trifft und dann den Ball. Wenn die geschnippte Figur nur eine andere Figur trifft, wechselt der Ballbesitz (weil der Ball ja verfehlt wurde) und der andere Spieler kann den missglückten Angriffszug "zurück" verlangen.

Tor

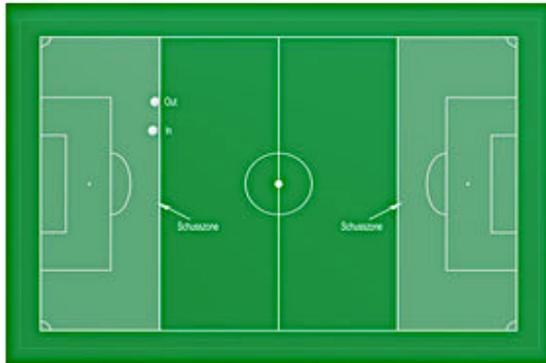


Bild 8

Tore können nur erzielt werden, wenn der Ball sich im Moment der Ballberührung vollständig innerhalb der "Schusszone" (das ist das dem jeweiligen Tor nächstliegende Spielfeldviertel) befindet.

Freie Spielerbewegungen



Bild 9

Das Verschnippen ist grundsätzlich die einzige Möglichkeit, die Position der Spielfiguren zu verändern. Nur vor einem Anstoss oder Abstoss dürfen die Figuren frei auf dem Feld verstellt werden: zuerst der Angreifer, dann der Verteidiger. Bei Ecken, gibt es ausserdem drei "freie Spielerbewegung", bei Freistössen und Einwüfen darf nur eine Spielfigur verschnippt werden. Die den Eckstoss, Freistoss oder Einwurf ausführende Figur kann beliebig unter allen eigenen Figuren ausgesucht werden. Kein Spielzug darf eine andere Spielfigur berühren.

Erzwingen von Einwüfen

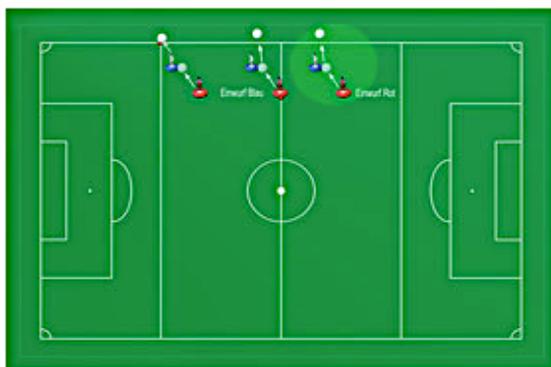


Bild 10

Eckstoss, Abstoss oder Einwurf erhält wie beim Fussball der Spieler, dessen Spielfigur den Ball nicht zuletzt berührt hat, bevor er die Auslinie vollständig überschritt. Beim Einwurf muss die Angreiferfigur, der Ball und die Figur des Gegners in der gleichen Zone sein (jedes berühren der Linien gilt bereits zur nächsten Zone). Beim Eckstoss muss die Angreiferfigur nicht in der gleichen Zone sein. Um einen Abstoss zu erzwingen sind die Zonen nicht relevant.

Abseits

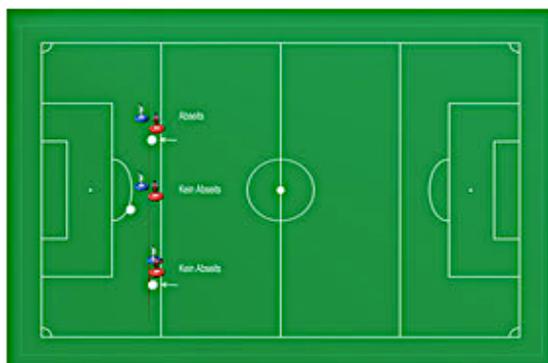


Bild 11

Eine Figur steht im Abseits, wenn sie sich in der gegnerischen Schusszone befindet und der Torauslinie im Moment der Ballabgabe näher steht als die vorletzte Verteidigerfigur (einschliesslich Tormann!). Die Abseitsposition wird strafbar, sobald der Ball der Torauslinie näher ist als die vorletzte Verteidigerfigur. Das heisst auch, dass mit einer im Abseits stehenden Figur der Ball gespielt werden darf, solange der Ball noch nicht an der vorletzten Verteidigerfigur vorbei ist. kann den missglückten Angriffszug "zurück" verlangen.